

**TUGAS AKHIR**  
**DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN**  
**PERANCANGAN ARSITEKTUR**  
**(DP3A)**

***YOUTH CENTER DI KUDUS***

***Penekanan Desain Neo Vernakular***



Diajukan Sebagai Pelengkap dan Syarat  
Guna Mencapai Gelar sarjana Teknik Arsitektur  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Disusun oleh :

AGUS PURNAWIRAWAN  
D 300 000 001

**JURUSAN TEKNIK ARSITEK**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **YOUTH CENTER DI KUDUS**

(Penekanan Desain *Neo-Vernakuler*)

#### **I. Pengertian Judul**

**Kudus:** Nama tempat setingkat kabupaten di Jawa Tengah, yang terletak di Jawa bagian Utara, yang kaya akan produksi industri dan sangat berpotensi untuk menambah pajak yang besar di Indonesia; lokasi historis masuknya Islam di Indonesia ([www.kuduskab.go.id](http://www.kuduskab.go.id), 2008).

**Center:** Pusat; tengah-tengah (Salim, 2000).

**Youth:** Masa muda; tahap permulaan; anak muda (Salim, 2000).

**Youth Center:** Balai muda-mudi; gelanggang remaja (Salim, 2000).

**Neovernakuler:** Suatu bentuk-bentuk bangunan yang mengacu pada bahasa setempat dengan mengambil elemen-elemen yang ada dalam bentuk modern atau masakini (Haryadi, 1999).

Jadi pengertian judul “**Youth Center di Kudus** (penekanan desain neovernakuler)” adalah pusat kegiatan untuk anak muda yang terletak di wilayah Kabupaten Kudus dengan pengambilan unsur-unsur arsitektur tradisional yang telah ada dan diinterpretasikan ke dalam bentuk-bentuk modern atau masa kini.

#### **1.1. Latar Belakang**

##### **1.1.1. Umum**

Batasan definisi remaja muncul pada rentang usia, walaupun sebenarnya ada beberapa sudut pandang lain yang bisa dilakukan, yaitu:

a. Pendidikan

Berdasarkan pendidikannya, remaja identik dengan jenjang pendidikan SMP dan SMA.

b. **Kematangan Pribadi**

Seseorang yang berada pada usia remaja bisa dikatakan sebagai orang dewasa karena kematangan kepribadiannya, sudut pandang ini kurang jelas parameternya karena kematangan kepribadian seseorang berbeda-beda dan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tidak bisa diukur nilainya. Sebagai contoh, remaja yang masa anak-anaknya sudah mengalami bermacam-macam masalah kehidupan akan mengalami kematangan kepribadian.

Dengan melihat kedua pendekatan tersebut, maka pengertian remaja pada studi ini, dibatasi dari rentang usia seperti dalam tinjauan psikologi. Ciri-ciri penting remaja menurut Meppire (1982), terdapat karakteristik umum yang menonjol pada remaja, yang dapat dibagi menjadi dua bagian berdasarkan perkembangan emosinya, yaitu:

a. **Ciri-ciri penting remaja awal:**

- 1) Ketidak stabilan keadaan dan emosi;
- 2) Munculnya keberanian untuk menonjolkan dirinya dalam pergaulan;
- 3) Kemampuan mental dan berpikir mulai sempurna;
- 4) Tidak mau lagi bergantung pada orang tua.

b. **Ciri-ciri penting remaja akhir:**

- 1) Stabilitas emosi sudah mulai terbentuk dan perasaan lebih tenang;
- 2) Pandangan hidup lebih realistis;
- 3) Pemikiran dalam memecahkan masalah sudah mulai matang

c. **Minat Remaja**

Menurut Harlock (1980), minat remaja terbagi menjadi beberapa kriteria, antara lain:

1) **Rekreasi**

Minat remaja berbeda dengan pada waktu masa kanak-kanak, karena lebih memperhitungkan keuntungan dan kerugian yang akan timbul apabila mereka sesuatu. Banyak jenis rekreasi yang diikuti oleh remaja karena pengaruh

kepopulerannya, dan ada juga yang memerlukan partisipan dari rekan-rekan sebayanya. Yang termasuk dalam minat rekreasi itu sendiri antara lain: permainan; olah raga; bersantai; berpergian; hobi; dansa; membaca; menonton; mendengar radio/kaset/musik/seni/televisi.

## 2) Sosial

Merupakan suatu minat yang bersifat kemasyarakatan, bergantung pada kesempatan yang diperoleh remaja dalam mengembangkan minat tersebut dalam kelompok. Bagaimana remaja itu mengembangkan minatnya itu tergantung pada tingkat kepopulerannya, sehingga masyarakat sekitar/kelompok remaja lainnya dapat menilai sendiri. Umumnya minat sosial terdiri dari minat: percakapan; menolong orang lain; kritik; membaur dengan orang lain; dan pesta.

## 3) Pribadi

Minat pada diri sendiri merupakan minat terkuat pada remaja. Hal ini disebabkan oleh kesadaran mereka tentang dukungan sosial sangat besar dipengaruhi oleh penampilan diri. Yang termasuk dalam kategori minat pribadi adalah: minat pada pakaian; minat pada prestasi; minat kepada kemandirian; dan minat pada uang.

## 4) Pendidikan

Besarnya minat remaja pada pendidikan sangat dipengaruhi oleh minat mereka pada pekerjaan. Kalau remaja mengharapkan pekerjaan yang menuntut pendidikan yang tinggi, maka pendidikan itu dianggap sebagai batu loncatan. Biasanya remaja lebih menaruh minat pada pelajaran yang nantinya akan berguna dalam bidang pekerjaan yang dipilihnya.

## 5) Pekerjaan

Pada akhir remaja minat dan karir seringkali menjadi sumber pemikiran. Pada saat ini remaja cenderung belajar membedakan antara pilihan pekerjaan yang lebih disukai dan yang dicita-citakannya. Semakin mereka mendengar dan membicarakan berbagai jenis pekerjaan, semakin berkurang apa prioritasnya.

## 6) Agama

Bertentangan dengan pendapat banyak orang, remaja masa kini masih banyak menaruh minat pada agama dan menganggap bahwa agama berperan penting dalam kehidupan. Minat pada agama antara lain tampak membahas masalah agama, mengikuti pelajaran agama, dan mengunjungi berbagai upacara keagamaan.

#### 7) Symbol status

Symbol ini merupakan symbol prestise yang menunjukkan bahwa orang yang memiliki lebih tinggi atau mempunyai status yang lebih dalam status tertentu. tetapi dalam perkembangan selanjutnya symbol ini dapat mengarah pada perkembangan sifat-sifat negative dalam diri remaja sendiri, seperti merokok dan kendaraan bermotor.

### 1.1.2. Khusus

#### a. Degradasi Moral Anak Muda di Kudus

Adanya berbagai pengaruh terhadap remaja dengan kuantitas dan intensitas yang berbeda-beda mengakibatkan pertumbuhan dan perkembangan remaja senantiasa dipenuhi dengan berbagai tuntutan untuk memenuhi kebutuhannya dalam proses menuju kedewasaan. Disini dituliskan remaja merupakan kelompok masyarakat yang memiliki potensi dan diarahkan sebagai kader penerus bangsa.

Tabel 1.1  
Data tentang jumlah siswa remaja usia sekolah dan guru  
di Kota Kudus 2008

Jenis Sekolah	Jumlah Sekolah	Jumlah Siswa	Jumlah Guru
<b>Pendidikan Umum</b>			
SLTP	45	21.880	1.327
SMU	13	10.759	679
SMK	17	8.427	437
PT	2	1.750	325
Jumlah	77	42.817	2768
<b>Pendidikan Keagamaan</b>			
MTS	57	19.316	1.311
MA	27	10.313	737
Jumlah	84	29.629	2048

Sumber : Kudus Dalam Angka 2008

Tabel 1.2

## Jumlah Penduduk Usia Remaja di Kabupaten Kudus

Tahun Usia	2004	2005	2006	2007	2008
10-14 tahun	71.595	73.458	70.683	71.277	68.998
15-19 tahun	77.328	76.594	77.328	83.946	76.517
20-24 tahun	66.281	67.764	69.998	62.293	72.592
Jumlah	215.204	217.816	218.009	217.516	218.107

Sumber: Kudus Dalam Angka 2008

Kabupaten Kudus memiliki jumlah penduduk pada tahun 2008 sebesar 730.767 jiwa. Dari jumlah tersebut 29,8% adalah remaja

Sumber: Kudus Dalam Angka 2008

Dalam jumlah angka usia remaja yang cukup besar, Kota Kudus tidak terlepas dari permasalahan remaja seperti kota-kota lainnya. Permasalahan yang hampir sama dengan kiota-kota lainnya yaitu munculnya kasus kenakalan remaja. Kenakalan remaja ini dilakukan melalui beberapa cara, yang paling banyak adalah kasus bolos sekolah dan tawuran.

Kriminalitas dan moralitas remaja di Kota Kudus yang memprihatinkan adalah: curanmor; tawuran; balapan liar; dan pergaulan bebas. Remaja sering mengikuti trend-trend masakini yang ada, tetapi kebanyakan tidak menyadari bahwa sesungguhnya mereka itu digiring ke dalam hal-hal yang tak bermanfaat bahkan dapat merugikan masyarakat sekitarnya (kebodohan).



(a). Tawuran



(b). Kriminalitas



(c). Pergaulan bebas

(d). Broken Home

Gambar.1.1 Kriminalitas dan moralitas remaja di Kota Kudus

(a). Tawuran, (b). Kriminalitas, (c). Pergaulan bebas, (d). Broken Home

Sumber : [http://www. Kenkalan remaja kuduskab.go.id](http://www.Kenkalanremaja.kuduskab.go.id) 2008

b. Revitalisasi Kota Kudus

Orang biasanya mengenal Kota Kudus sebagai kota kretek dengan PT Djarum sebagai pabrik terbesar dan diikuti oleh pabrik-pabrik rokok lainnya. Namun lebih dari itu, Kota Kudus ternyata menyimpan sejarah panjang yang menjadi tinta goresan peradaban, yaitu masuknya Islam di Indonesia. Kudus terletak di jalur pantura yang merupakan jalur perdagangan yang vital, kurang lebih 53 kilometer dari Semarang atau sekitar 45 menit perjalanan darat. Kota Kudus mempunyai potensi sebagai tujuan dagang dan wisata yang menarik untuk dikunjungi.

c. Simpang Tujuh Kudus





Gambar.1.2.Pusat Kota Alun-alun

Sumber: dokumen pribadi

Simpang tujuh atau alun-alun merupakan eksisting center Kabupaten Kota Kudus yang digunakan untuk acara-acara ulang tahun dan kegiatan-kegiatan remaja Kudus seperti tongkrongan anak-anak muda, balapan liar oleh para remaja Kabupaten Kota Kudus, biasanya kegiatan tersebut dilakukan pada hari libur nasional dan malam minggu

d. Gor Kudus







Gambar.1.3.Gor/Wergu Kab Kudus

Sumber: dokumen pribadi

Selain simpang tujuh disini gor atau wergu juga digunakan kegiatan untuk tongkrongan para remaja Kudus, balapan liar dan potensinya untuk daerah Kabupaten Kudus diadakan acara-acara pameran(diluar bangunan gor), sedangkan untuk didalamnya dipakai untuk kegiatan olah raga volley.

e. Gelanggang Sepakbola Kudus



#### Gambar.1.4. Potensi Kabupaten Kudus

Sumber: dokumen pribadi

Kudus mempunyai tempat gelanggang sepak bola yang di kenal dengan nama PERSIKU (Perserikatan Sepak Bola Kudus) biasanya digunakan untuk prtandingan-pertandingan sepak bola nasional seperti Bundes Liga Djarum.

Tabel 1.3

#### PERKEMBANGAN REALISASI EKSPOR NON MIGAS

No	Komoditi	2004	2005	2006	2007
1	Rokok	12.108.479	13.140,369	16.884,857	15.832,275
2	Garmen	108.801,64			
3	Kertas	11.870,464,66	13.501,728	21.094.319,10	27.067.813,45
4	Elektronik	5.288.587,12	3.749.378,55	3.478.824,33	6.784.817
5	Furniture	7.538.132,14	5.120639,94	4.163.287,36	4.946.342,7
6	Rotan Furniture	3.665.100	4.112.330,85	4.453.038	6.784.817
7	Sigaret Roller	1.483.149,24	7.368,42	2.929.521,22	3.332.589,9
8	Handycraft	18.750	7.368,42	6.666,67	4.500
9	Jenang				
	Total	42.145.963,8	41.575.113,86	53010513,68	64.895.922,85

Sumber: Dinas Peridankop Kabupaten Kudus

Nama Kudus sendiri berasal dari bahasa Arab Al-Qudus yang berarti suci, konon kudus satu-satunya kota di Jawa yang mengadopsi namanya dari bahasa Arab. Walaupun karakter Islam sangat kuat di Kudus, namun pengaruh Hindu masih tetap berlaku misalnya dilarang menyembelih Sapi di dalam wilayah Kota Kudus. Penyebaran Isalam pertama di Kudus yang bernama Jafar Sodiq atau lebih dikenal sebagai Sunan Kudus mengetahui bahwa sapi adalah binatang umat Hindu. Kali Gelis yang mengalir di tengah Kota Kudus membagi menjadi wilayah menjadi dua bagian yaitu Kudus Kulon (Barat) dan Kudus Wetan (Timur). Pada masa lampau, wilayah Kudus Kulon didiami oleh para pengusaha, pedagang, petani dan ulama, sedangkan Kudus Wetan dihuni oleh para priyayi, cendekiawan, guru-guru, bangsawan dan kerabat ningrat. Dalam perkembangannya ternyata Kudus Kulon lebih maju.

Masjid Kudus dikenal oleh masyarakat karena arsitekturnya masjid yang merupakan perpaduan antara budaya Islam dan Hindu. Masjid yang di bangun pada tahun 1549 oleh Jafar Sodiq memiliki pesona luar biasa. Menara yang terbuat dari bata merah yang aslinya adalah menara peninggalan Hindu yang di gunakan sebagai pembakaran mayat para raja dan kaum bangsawan, namun sebagian lain menganggap

bahwa menara tersebut adalah menara pengawas dari sebuah rumah ibadah agama Hindu sebelum di ubah menjadi masjid.

## **1.2. Permasalahan**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibutuhkan suatu wadah yang representative yang mampu mewadahi kegiatan para remaja di Kudus, baik untuk saat ini maupun untuk kebutuhan yang akan datang. Wadah ini dapat menampung para remaja di Kudus, sehingga dapat menghindari dampak-dampak negatif dari usia remaja. Selain itu, wadah ini juga akan memberi kemanfaatan bagi pengembangan diri remaja untuk menjadi manusia yang penuh tanggung jawab, mengisi waktunya dengan kegiatan kreatif dan positif. Selanjutnya dalam kaitannya dengan dunia arsitektur, permasalahannya adalah bagaimana menemukan konsep perencanaan dan perancangan bangunan “*Youth Center* di Kudus (Penekanan Desain Neovernakular)”.

## **1.3. Persoalan**

- a. Bagaimana mencari dan menemukan lokasi yang sesuai untuk bangunan *Youth Center* di Kudus?
- b. Bagaimana menentukan ruang-ruang yang dibutuhkan *Youth Center* dan sekaligus spesifikasinya?
- c. Bagaimana menganalisis sistem teknologi yang akan digunakan dalam gedung *Youth Center*?
- d. Bagaimana mewujudkan estetika bangunan *Youth Center* yang bertemakan *neo-vernakular*?

## **1.4. Maksud dan Tujuan**

Maksud perencanaan “*Youth Center* di Kudus” adalah untuk melengkapi pemenuhan kebutuhan remaja Kudus akan adanya sarana di luar sekolah. Sedangkan tujuan di bangunya *Youth Center* di Kudus mempunyai tujuan sebagai berikut :

### **1.4.1. Tujuan umum**

Menciptakan suatu wadah kegiatan yang sehat dan memberikan kemungkinan kreativitas para remaja berkembang secara wajar dan bertanggung jawab.

### **1.4.2. Tujuan khusus**

Membantu remaja di Kudus dalam menyelenggarakan kegiatan-kegiatan di “bidang mental spiritual; ilmu pengetahuan; ketrampilan; kesenian; olah raga sehingga tercipta remaja yang kreatif, dinamis, trampil dan bertanggung jawab, berbudi luhur, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berperan aktif dalam kegiatan kepemudaan maupun dalam proses pelaksanaan pembangunan.

#### **1.4.3. Youth Center di Yogyakarta**

Pengembangan media dan pelatihan merupakan program pendukung dalam bidang komunikasi, informasi dan edukasi untuk masyarakat secara umum, secara khusus (primer) kegiatan ini ditujukan untuk kegiatan remaja dalam rangka penguatan kapasitas mengenai kesehatan reproduksi dan seksual dengan segala permasalahannya termasuk hak-haknya. Diharapkan dengan adanya penguatan ini, remaja menjadi sadar dan mau memperjuangkan hak-hak reproduksinya.



Gambar1.5. Kegiatan Komunikasi, Informasi, Edukasi dan Olahraga.

<http://www.interior space/images/youthcenter.2008>

#### **1.4.4. Neo-vernakular Sebagai Bentuk dan Langgam Bangunan**

Vernakular berarti bahasa setempat, arsitektur vernacular disosialisasi dengan arsitektur tradisional. Kata tradisi dalam bahasa Indonesia berarti adat kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun dan masih dilakukan dalam masyarakat di setiap tempat dan suku bangsa, vernakular terbentuk oleh tradisi turun temurun atau dengan sedikit pengaruh dari luar baik fisik maupun non fisik.



Gambar 1.6. Langgam Bangunan Arsitektur *Neo-vernakular*.  
[www.space/images/neo\\_vernakular.2008](http://www.space/images/neo_vernakular.2008)

Sedangkan neo berasal dari bahasa Yunani dan digunakan sebagai fonim yang berarti baru. Jadi neo vernakular berarti bahasa setempat yang diucapkan dengan cara baru, arsitektur neo-vernakuler adalah suatu penerapan elemen arsitektur yang telah ada, baik fisik (bentuk konstruksi) maupun non fisik (konsep, filosofi, tata ruang) dengan tujuan melestarikan unsur-unsur lokal yang telah terbentuk secara empiris oleh sebuah tradisi yang kemudian sedikit atau banyaknya mengalami pembaharuan menuju suatu karya yang lebih modern atau maju tanpa mengesampingkan nilai-nilai tradisi setempat (Haryadi arsitektur vernakuler 1999).

a) Arsitektur Kudus

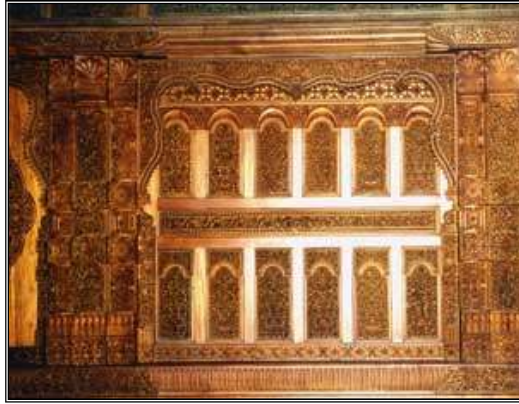


Gambar 1.7. Rumah Adat Kudus

Sumber: dokumen pribadi

Rumah adat Kudus terletak di kompleks museum kretek dan juga terdapat di selatan menara Kudus serta di Puri Maerokoco Semarang. Rumah adat Kudus, yang menurut kajian historis-arkeologis, telah ditemukan pada tahun 1500-M, dibangun dengan bahan baku 95% berupa kayu jati (*Tectona grndis*) berkualitas tinggi dengan teknologi pemasangan system “*knock down*” (bongkar pasang tanpa paku). Rumah Adat Kudus merupakan salah satu rumah tradisional akibat endapan suatu evolusi kebudayaan manusia, dan terbentuk karena perkembangan daya ciptamasyarakat pendukungnya. Proses akulturasi arsitektur tradisional asli kudus memakan waktu yang cukup panjang, mengingat adanya kebudayaan asing (Hindu, Cina, Eropa dan Persia/Islam) yang masuk ke Kudus dengan waktu yang cukup panjang.





Gambar 1.8. Ornamen bangunan Adat Kudus

Sumber: dokumen pribadi

Upaya pelestarian Rumah Adat Kudus sebagai warisan budaya bangsa dan peninggalan sejarah telah dilakukan masyarakat Kudus dengan merelokasi Rumah Adat Kudus yang dibuat pada tahun 1828 M di kompleks Museum Kretek Kudus.

Rumah Adat Kudus, dengan atapnya yang berbentuk “Joglo Pencu”, memiliki kekhasan (keunikan) dibandingkan rumah-rumah adat yang lain di Indonesia. Seni ukir Rumah Adat Kudus merupakan seni ukir 4 (empat) dimensi dengan bentuk ukiran dan motif ragam hiasnya merupakan gaya perpaduan seni ukir Hindu, Persia (Islam); Cina, dan Eropa, dengan tetap ada nuansa ragam hias asli Indonesia. Keunikan Rumah Adat Kudus yang juga cukup menarik untuk dicermati adalah kandungan nilai-nilai filosofis contohnya: kayu dan ukir sebagai kolom penunjang untuk eksplorasi bentuk joglo pada bentuk bangunan atap yang menggunakan 4 buah diantaranya sebagai soko guru ditengah yang direfleksikan rumah adat ini.

#### b) Arsitektur Modern

Aliran ini difokuskan pada rancangan “Spatial Interpenetration” dimana dua atau lebih ruang yang berlainan dapat digabung secara “overlap” dan saling bertemu, sehingga menghasilkan aliran menerus. Para pendukung aliran ini mencoba untuk mendefinisikan ruang lebih dari sekedar ruang abstrak dan menghasilkan arti ganda, keanekaragaman dan kejutan. *Arsitektur Post Modern Space* dengan beragam ciri merupakan suatu solusi dalam penerapan konsep bangunan yang inovatif, representatif dan dapat mengikuti perkembangan zaman tanpa lepas dari lingkungannya. Pendekatan arsitektur ini sesuai dengan tuntutan suatu bentuk atau



penampilan bangunan yang menghasilkan nuansa ruang dan bangunan yang lepas dari ikatan-ikatan yang kaku dan monoton.



Gambar 1.9. Langgam Bangunan Arsitektur Modern

[www.space/images/modren.2008](http://www.space/images/modren.2008)

## 1.5. Metode Pembahasan

Metode yang digunakan untuk mencapai maksud dan tujuan yang telah ada meliputi metode pengumpulan data, metode pengolahan data, metode pembahasan dan perumusan konsep :

### 1.5.1. Pengumpulan data.

Dengan cara survei, wawancara, studi literatur.

#### a. Survei:

- 1) Survei eksisting site.
- 2) Survei mengenai kondisi remaja di wilayah Kabupaten Kudus..
- 3) Survei mengenai perkembangan sejarah, Bapeda di Kabupaten Kudus untuk mendapatkan data mengenai sejarah serta perkembangannya.
- 4) Survey studi banding



b. Wawancara atau interview meliputi :

1. Wawancara pegawai sosial/LSM.
2. Wawancara mengenai perkembangan keadaan remaja di Kudus saat ini.
3. Wawancara penghuni *Youth Center*.

c. Studi literatur meliputi:

- 1) Peraturan daerah yang terangkum dalam RTURW dan RDTRK Kabupaten Kudus.
- 2) Buku yang mendukung tinjauan kajian tentang remaja.
- 3) Buku-buku yang menunjang pembahasan secara Arsitektural.
- 4) Karya ilmiah ( konsep/skripsi ) yang telah ada sebelumnya, baik yang terdapat di UMS maupun di luar UMS.

#### **1.5.2. Pengolahan data**

Data yang diperoleh melalui observasi, survey dan wawancara dan studi literatur dipilih dan dikelompokkan sesuai tema.

Data yang telah dikelompokkan tersebut dipaparkan melalui tinjauan dunia para remaja, tinjauan kondisi dan potensi Kabupaten Kudus dan tinjauan mengenai sejarahnya.

#### **1.5.3. Metode Kompilasi Data**

a. Metode Analisis

Mengenai hasil identifikasi masalah dan menghubungkannya dengan faktor-faktor pembahasan dengan berpedoman pada standar yang ada sehingga menghasilkan unsur-unsur yang berperan dalam program desain.

b. Metode Sintesis

Membuat kesimpulan tentang pemecahan masalah yang dapat digunakan sebagai pendekatan konsep yang selanjutnya menuju konsep desain.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

### **1.6.1. Bab 1. Pendahuluan.**

Menjabarkan mengenai pengertian judul, latar belakang, permasalahan, tujuan dan sasaran, metode pembahasan, sistematika pembahasan serta kerangka pikir pembahasan.

### **1.6.2. Bab II. Kajian Kepustakaan**

Tinjauan teori yang terkait dengan judul *Youth Center*, pengertian dan teori arsitektur tradisional lokal ( kudus ), pengertian *Neo-vernakular* dan teori Arsitektur Modrn

### **1.6.3. Bab III. Tinjauan Kabupaten Kudus**

Tinjauan mengenai kondisi dan potensi Kabupaten Kudus secara umum, kondisi dan potensi Kabupaten Kudus yang berkaitan dengan sejarah kondisi remaja.

### **1.6.4. Bab IV. Pendekatan Perencanaan dan Perancangan *Youth Center***

Menjabarkan pendekatan konsep dasar desain *Youth Center* di Kudus, mengungkapkan konsep perencanaan dan perancangan yang merupakan hasil akhir dari proses analisa untuk kemudian di transformasikan dalam wujud DP3A.